

スーパーファミコン®

SHVC-ABAJ-JPN-1



SUPER FAMICOM®
LICENSED BY NINTENDO



とりあつかいせつめいしょ

取扱説明書

バスマスターズ

BASS MASTERS *Classic*

クラシック

ALTRON

© 1995 ALTRON CORPORATION © 1995 Malibu Games a division of THQ, Inc.

BASS Masters Classic™ and BASS ANGLERS SPORTSMAN SOCIETY® are registered trademarks of B.A.S.S.®, Inc.

けんこうじょう ちゅうい
健康上のご注意



けい こく
警 告

- つか じょうたい れんぞく ちようじかん しょう けんこうじょう
● 疲れた状態や、連続して長時間にわたる使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。
- ごくまれに、つよ ひかり しげき てんめつ う がめん
● ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面などを見たりしているときに、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。
- ちゅう は け ひろうかん のりものよ に しょうじょう
● ゲーム中にめまい・吐き気・疲労感・乗物酔いに似た症状などを感じた場合は、直ちに使用を中止してください。その後も不快感が続いている場合は医師の診察を受けてください。
- ゲームをしていて、て うで ひろう ふかい いた かん とき
● ゲームをしていて、手や腕に疲労、不快や痛みを感じた時は、ゲームを中止してください。その後も痛みや不快感が続いている場合は、医師の診察を受けてください。それを怠った場合、ちようき しょうがい ひ お かのうせい
長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
- め ひろう かんそう いじょう き ばあい いったんしょう ちゅうし ふん
● 目の疲労や乾燥、異常に気づいた場合、一旦使用を中止し5分から10分の休憩をしてください。
- た よういん て うで いちぶ しょうがい みと つか
● 他の要因により、手や腕の一部に障害が認められたり、疲れしている場合は、ゲームをすることによって、あつか かのうせい
悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師に相談してください。



ちゅう い
注 意

- けんこう
● 健康のため、ゲームをお楽しみになる時は、部屋を明るくしテレビ画面からできるだけ離れてご使用ください。
- ちようじかん とき てきど きゅうけい
● 長時間ゲームをする時は、適度に休憩をしてください。めやすとして1時間ごとに10～15分の小休止をおすすめします。

ごあいさつ

このたびは、アルトロンのスーパーファミコンソフト『バスマスターズ クラシック』をお買い上げいただきまして、まことにありがとうございます。

ゲームをはじめる前に、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、長くご愛用していただくために正しくご使用ください。

お読みいただいたあとは、なくしたりしないように大切に保管してください。なお、「取扱説明書」は再発行いたしませんのでご注意ください。

も く じ

ゲームの始めかた	3
キャラクター選択	4
トーナメントルール	6
基本操作	8
トーナメントへようこそ！	
栈橋	10
ハンクの釣具店	11
湖に出よう！	
移動画面	13
キャスティング画面	15
リトリート画面	16
計量	18
パスワード	19
資料編	20

**B.A.S.S. (Bass Anglers Sportsman
Society) が主催するバスフィッシングトー
ナメントの中でも最も権威ある大会『バスマ
スターズ クラシック』。**

**この大会を目指し出場権を獲得しようと、プ
ロアマ問わず毎年数多くのバスを愛してやま
ないバサーたちが、日頃磨いた技術を駆使し
て各地で開催されるトーナメントに挑みます。**

Special thanks :
B.A.S.S. OF JAPAN FEDERATION

ゲームの始めかた

- スーパーファミコン本体にカセットを差し込み、電源スイッチをいれます。
- コピーライト表記の後、タイトル画面が表示され、そのままにしておくとデモが始まります。



- タイトル画面でスタートボタンを押すと『バスマスターズ クラシック』の競技内容についての説明が流れます。Bボタンを押すと次の

ページに進み、スタートボタンを押すと説明がキャンセルされて、立て看板が表示されます。

- 新しくゲームを始めるときは「NEW GAME」、前回のつづきを始める場合は「LOAD GAME」を選んでBボタンを押してください。

(白い文字になっている方が選択されています)



キャラクター^{せんたく}選択



クリフ・ケビン (アメリカ)

多くの大会に出場しながらもまだタイトルがなく、今年こそ『バスマスターズ クラシック』の出場権を得ようと思^{おも}っている、地元^{じもと}バサー。

ルビー・シェルビー (イギリス)

釣仲間^{つりなかま}の中では有名な美人^{ゆうめい}バサー。
男性^{だんせい}にだけでなく、どうやらバスにも人^{にん}気^きがあるようで釣^{つり}の腕^{うで}前^{まえ}はかなりのもの。



大池 和也 (日本)

幼^{おさな}いころから釣^{つり}に親^{した}しみ、バスフィッシングは5歳^{さい}から始^{はじ}めたというバスを愛^{あい}する熱^ね血^{っけつ}バサー。今大会で初^{はじ}めて世^せ界^{かい}に挑^{いど}む。



6人のバサー（バスフィッシングをする人）の中からプレイヤーを決めます。

●**十字キー**の左右でキャラクターを切り替えます。

●キャラクターが決まったら、**Bボタン**か**スタートボタン**を押してください。



陽気なブラジル人で人一倍食欲旺盛、特に魚料理が大好きな彼だが、バスだけは食べるより釣るほうが好きだという。

ジョルジーニョ（ブラジル）

いつもは口数が少なくもの静かな彼だが、バスフィッシングのことになると話は尽きないようだ。

釣に入った時の彼の集中力は素晴らしいものがある。



チン・ソンホン（中国）



とても明るい性格で、海外と言えども物おじしない。

ちょっぴり気分屋な面が玉に傷の彼女は、今大会の最年少挑戦者であるが実力はあなどれない。

栗原 真美（日本）

トーナメントルール

このゲームは全^{ぜん}5ステージで構成^{こうせい}されています。

最初^{さいしよ}の4ステージは『バスマスターズ クラシック』への出場権^{しゅつじょうけん}をかけた、いわば予選^{よせん}大会^{たいかい}のようなもの。この4ステージをクリアして、はじめて最終^{さいしゅう}ステージの『バスマスターズ クラシック』に参加^{さんか}することができるのです。

★ 1つの大会^{たいかい}は3日間^{かかん}かけて行^{おこ}なわれます。

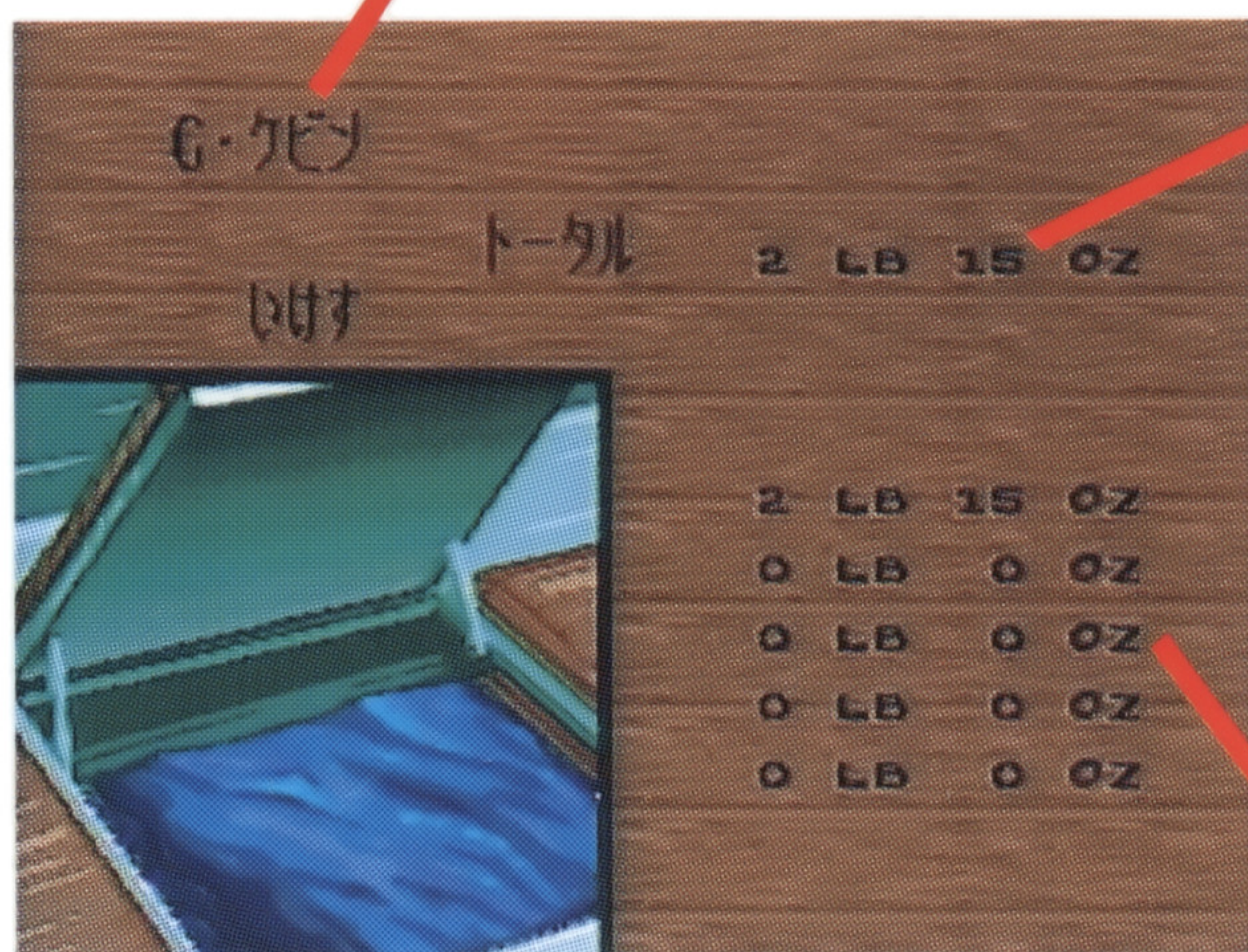
★ 1日の制限時間^{せいげんじかん}は午前^{ごぜん}7時から午後^{ごご}3時まで。3時には計量^{けいりょう}に^{もど}っていなければなりません。3時を過ぎるとペナルティーとして、1分^{ぶん}ごとに2オンスずつトータルの重量^{じゅうりょう}から減点^{げんてん}されます。3時20分^{ぶん}を過ぎると失格^{しっかく}です。

★ 1日に釣り上げたバス5匹^{ひき}の合計重量^{ごうけいじゅうりょう}で順位^{じゅんい}が争^{あらそ}われ、3日間^{かかん}トータルでの上位入賞者^{じょういにゅうしょうしゃ}のみが次のステージに進^{すす}むことができます。



- ★ トーナメントでは釣ったバスを保護するために「ライブウェル」というイケスに入れておきます。イケスに入れておけるバスは5匹^{ひき}まで。ただし、6匹^{びき}目以降^{めいこう}に大きなバス^{おお}が釣れた場合は、今入っているバスと入れ替^かえることができます。

キャラクター名^{めい}



合計数量^{ごうけいすうりょう}

LB=ポンド

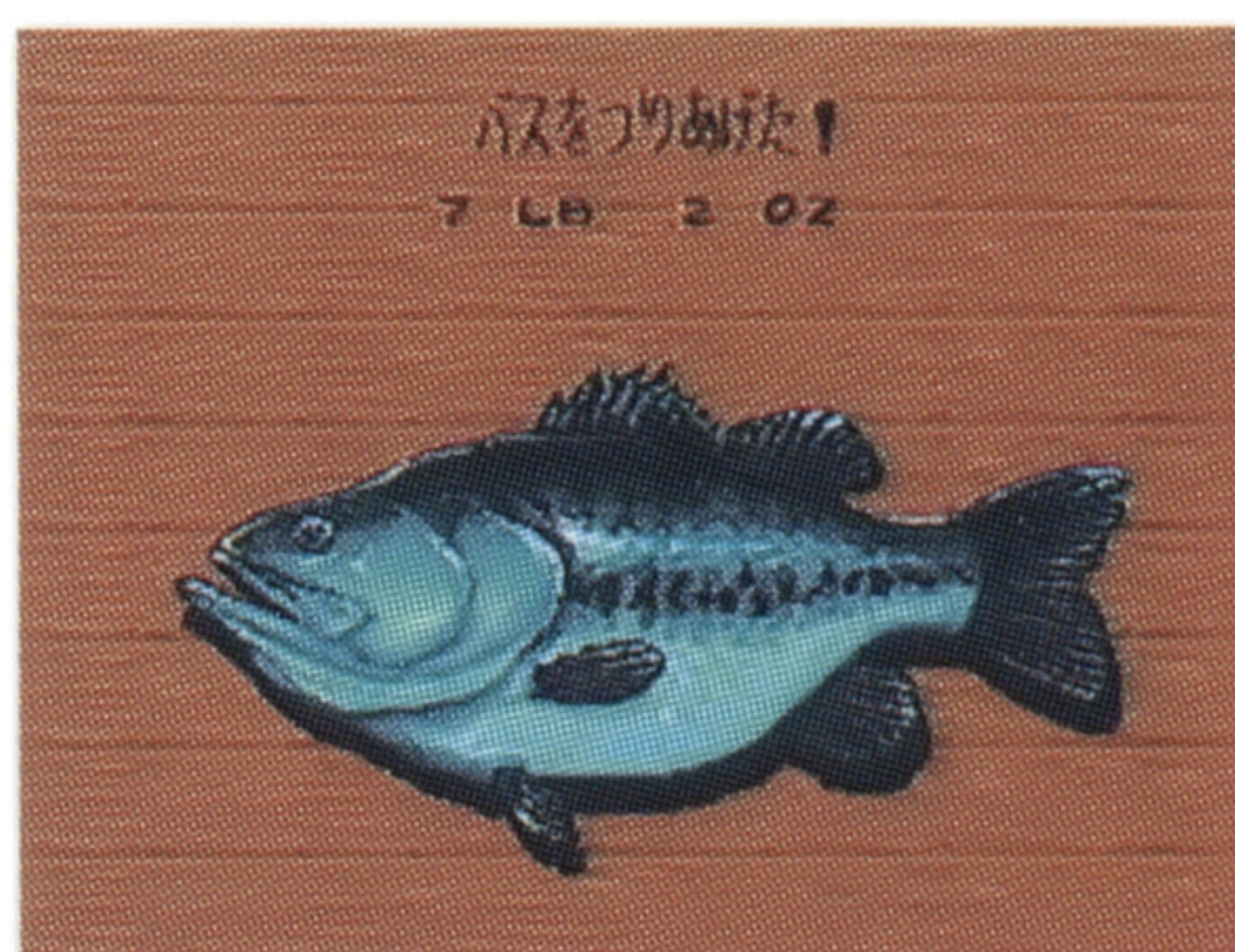
OZ=オンス

(1 オンスは16分の1 ポンド、
1 LBは約453 g です)

イケスに入っている
バスの重量^{じゅうりょう}

- ★ 釣り上げたバスが5匹^{ひき}に満たなくても、計量^{けいりょう}することができます。

- ★ 釣り上げたバスの大きさは15インチ以上でなければなりません。15インチに満たない場合、自動的にリリース（湖に帰す）^{みずうみ}されます。バス以外の魚^{い が い さかな}を釣ってしまったときも同様です。



きほんそうさ
基本操作

Lボタン

ふね かじ ひだり
船の舵を左にとる

じゅうじ
十字キー

こうもく せんたく
項目の選択

ふね かじ
船の舵をとる

ポイントの移動

ルアーを動かす

スタートボタン

ゲームのスタート
ポーズ

セレクトボタン

しやう
使用しません

詳しい操作方法はそれぞれの項目をご覧ください。

R ボタン

船の舵を右にとる

X ボタン

メニューウインドウを開く

A ボタン

船の後退
ラインを巻き取る

Y ボタン

キャスティング
ポイントのキャンセル（A ボタンと
同時に押す）

B ボタン

項目の決定
船の前進
ラインを巻き取る

トーナメントへようこそ！

さんばし 栈橋

ここがスタート地点^{ちてん}です。トーナメントで必要^{ひつよう}なことはすべてこのさんばしおこ栈橋で行ないます。



●^{じゅうじ}十字キーの左右で項目^{さゆうこうもく}を選択^{せんたく}してBボタンで^{けってい}決定します。

【たいかいのあんない】

たいかいおこ大会の行^{みづうみ}なわれている湖の^{じょうほう}情報^みを見ることができます。

【みせにはいる】

ハンクおじさんが^{ひら}開いている釣具店^{つりぐてん}に入ります。

【パスワード】

げんざい現在のパスワードを^み見ることができます。

【けいりょう】

バスの^{けいりょう}計量^{おこ}を行ないます。ここを選択^{せんたく}すると1日^{いち}が^お終わります。

【ニューゲーム】

さいしょ最初からゲームをやり直^{なお}します。

【れんしゅうにいく】

れんしゅういけ練習池^いに行きます。時間制限^{じかんせいげん}がありませんのでヒットのタイミングやルアーの^{うご}動き^{けんきゅう}を研究^{けんきゅう}できます。

【たいかいへ】

トーナメントに出場^{しゅつじょう}します。

ハンクの釣具店

ハンクおじさんが経営している釣具店です。必要なものはここで買いそろえてください。



●十字キーの左右で項目を選び、Bボタンで決定します。

【ルアー】

スタート時には、ルアーを持っていません。いろいろな種類が用意してありますので、大会に行く前に必要なルアーを買いそろえておきましょう。

【リール】

スタート時には、最低ランクのものを持っています。高価なものほどラインを早く巻き取るようになります。

【さお】

スタート時には、最低ランクのものを持っています。高価なものほどキャストिंगの時、決めたポイントにうまく着水できるようになります。

【フィッシングライン】

スタート時には、一番細いものを持っています。当然太いものの方が強度が高く、大物が釣れた時でも耐えられます。

【ディプス・ファインダー】

魚群探知機です。スタート時には最低ランクのものが装備されています。買い換えると自動的に変更されます。

【エンジン】

スタート時には最低ランクのものが装備されています。値段の高いものほど性能がよく、スピードがでます。買い換えると自動的に変更されます。

次のページに続く

【はなす】

店主のハンクが、バスフィッシングに関しての情報を教えてくれます。あまり役にたたないものもありますが・・・。

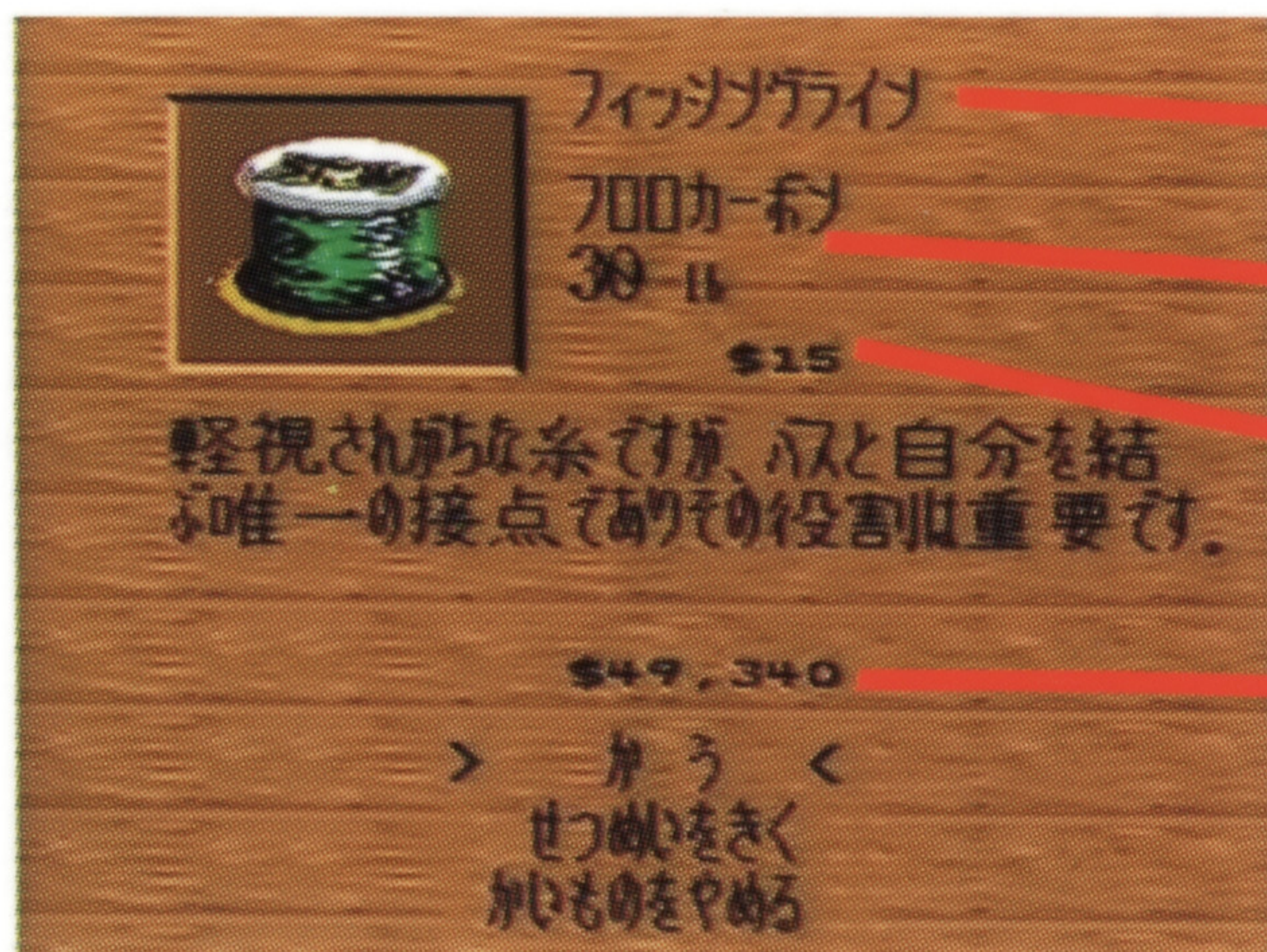
【もちものをみる】

自分のタックルボックス（釣道具箱）の中に何を持っているか確認することができます。

【EXIT】

店を出て、棧橋画面に戻ります。

- ◆商品を選ぶと買物画面に入ります。十字キーの左右で商品を切り替えてください。



道具の種類

商品名

値段

所持金

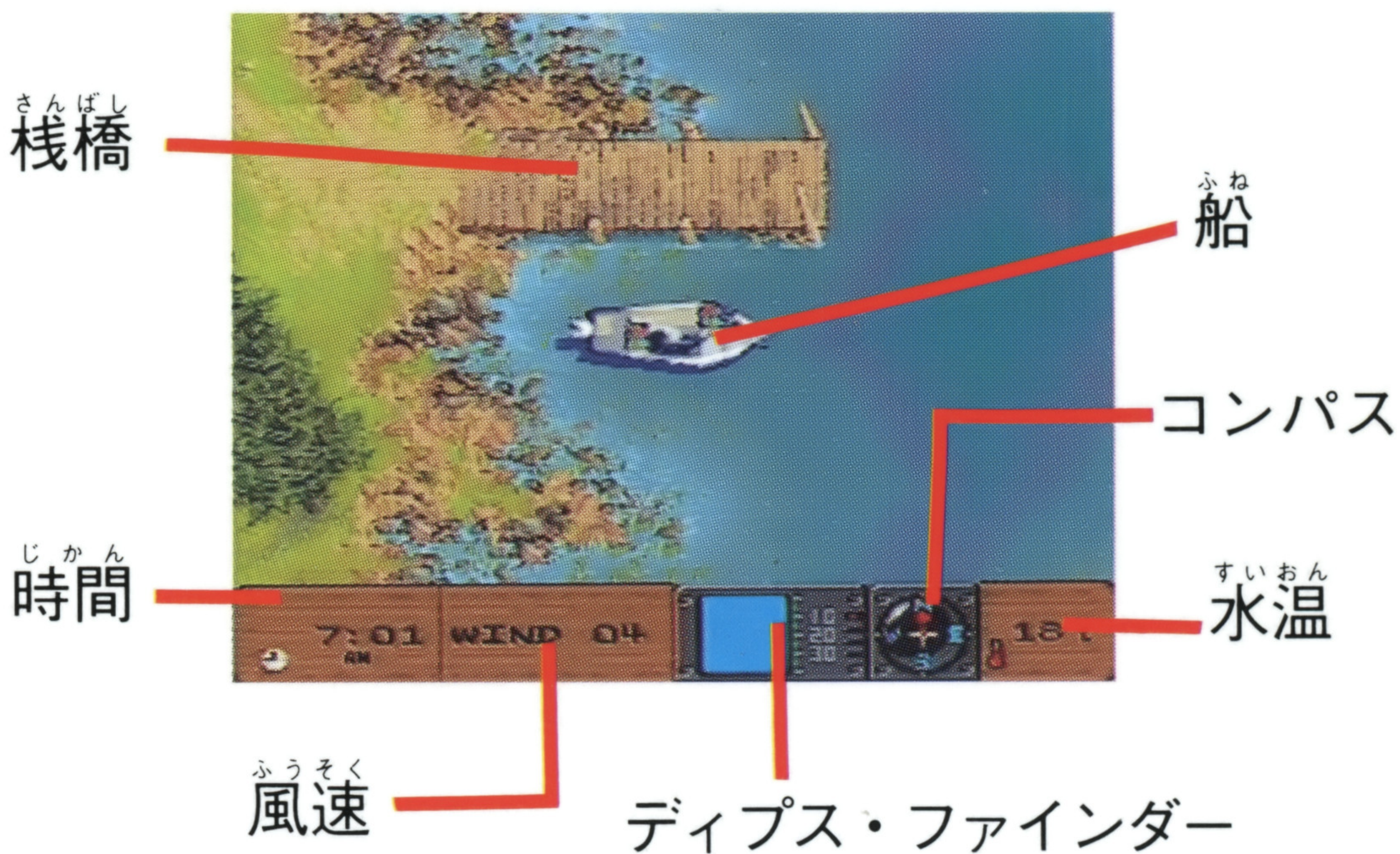
- 買いたい商品が表示されたら、十字キーの上下で【かう】にカーソルを合わせBボタンを押してください。タックルボックスが表示され商品が入ります。
- 商品についての説明が必要な場合は、【せつめいをきく】にカーソルを合わせてBボタンを押してください。スタートボタンで戻ります。
- その商品を買う必要がなくなったら【かいものをやめる】にカーソルを合わせてBボタンを押してください。店の画面に戻ります。

湖へ出よう！

さんばし 栈橋から【たいかいへ】か【れんしゅうにいく】をえらぶと、いよいよフィッシングのかいし開始です。

移動画面

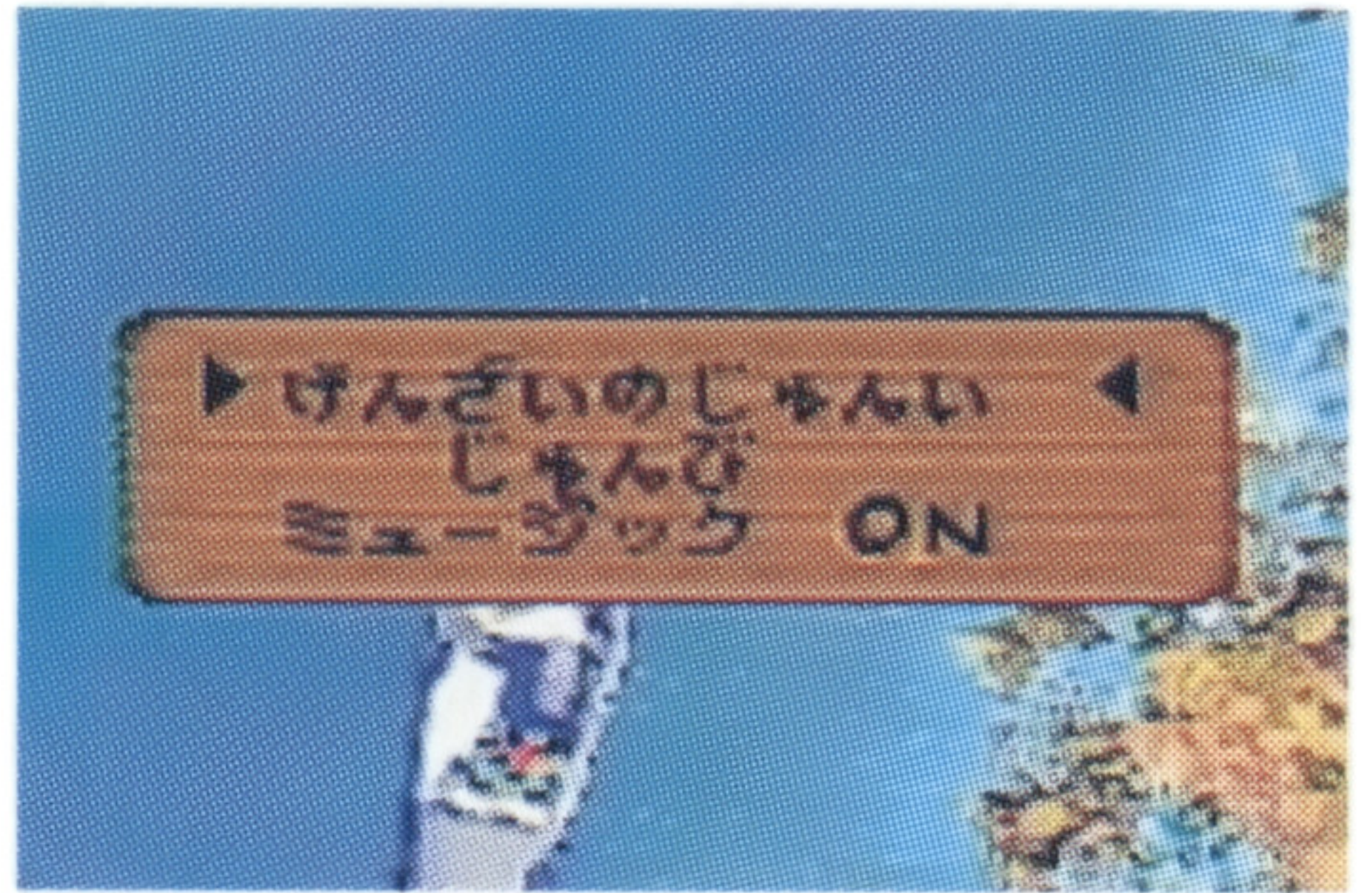
たいかい ぶたい 大会の舞台となる湖の上を、ポイントを探していどう移動します。



- B ボタンでぜんしん前進、A ボタンでこうたい後退します。
- じゅうじ十字キーのさゆう左右またはL ボタンとR ボタンでかじ舵をとります。
- X ボタンでメニューを開きます。

メニューウインドウ

いどうがめん
移動画面で **Xボタン** を押すと、
メニューが **ひょうじ** 表示されます。



【げんざいのじゅんい】

みづうみ あんないがめん ひょうじ
湖の案内画面が表示されます。 **Bボタン** で **もと** 戻ります。

みづうみ なまえ
湖の名前

みづうみ ぜんたいず
湖の全体図

げんざいち
現在地

げんざい じゅんい
現在の順位

しょう
使用キャラクター



【じゅんぴ】

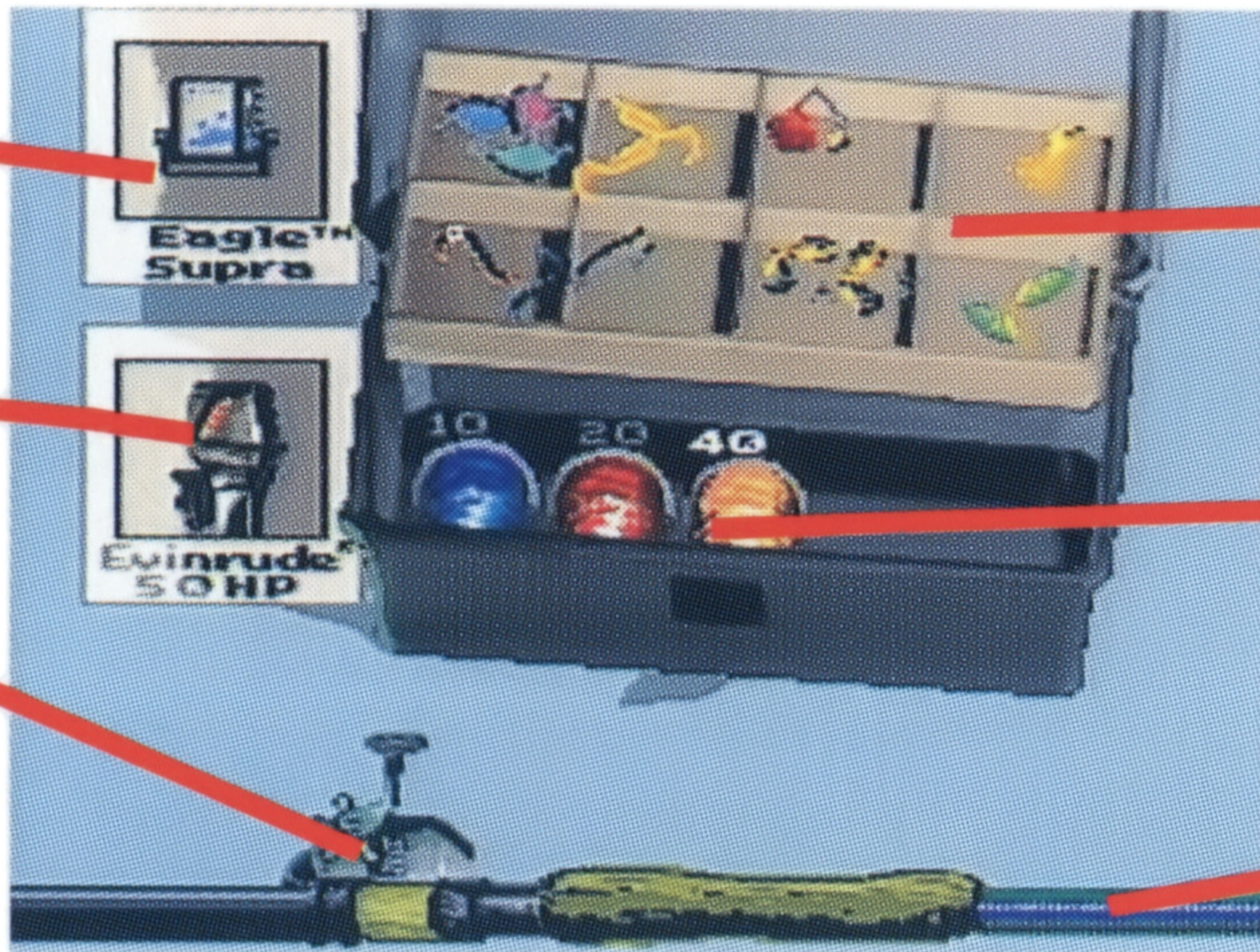
つか つりどうぐ えら
使う釣道具を選びます。 **しゅうじ** 十字キーの上下で変更したい道具を選
び、 **さゆう** 左右で使う道具を選択します。白く点滅しているところが
いませんたく
今選択されているものです。

すべての変更が終わったら **Bボタン** を押してください。

ディプス・
ファインダー

エンジン

リール



ルアー

フィッシング
ライン

さお

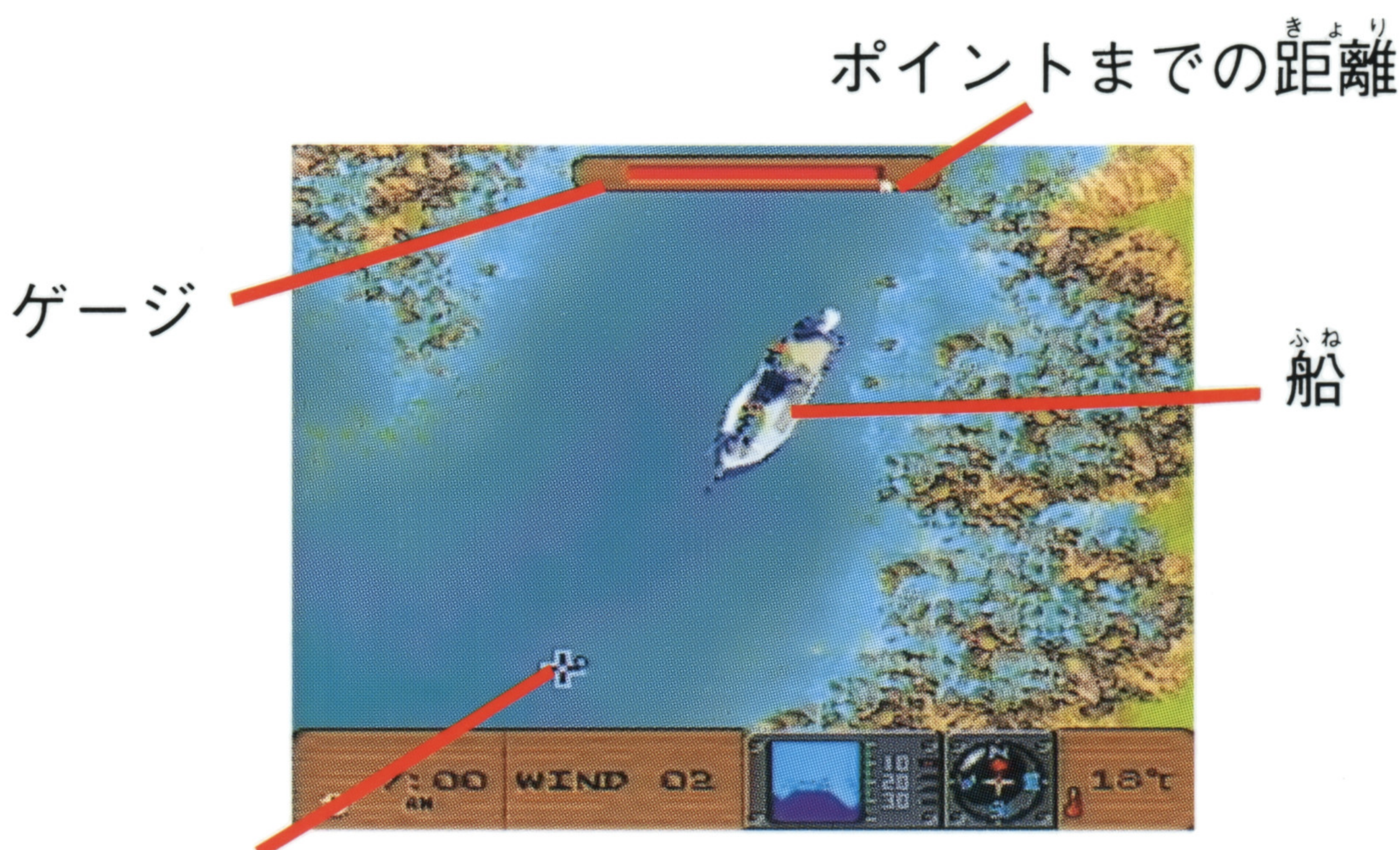
【ミュージック ON/OFF】

Bボタン を押すごとにONとOFFが切り替わります。

キャストイング画面^{が め ん}

Y ボタンを押すとキャストの準備^{じゅんび}をします。

(ここでルアーが^つ付いていなかったりすると「つりのじゅんびができていません」と表示^{ひょうじ}されます)



●画面^{が め ん}の上部にゲージが表示^{ひょうじ}され、湖に「十」マークでキャストイングポイントが表示^{ひょうじ}されます。

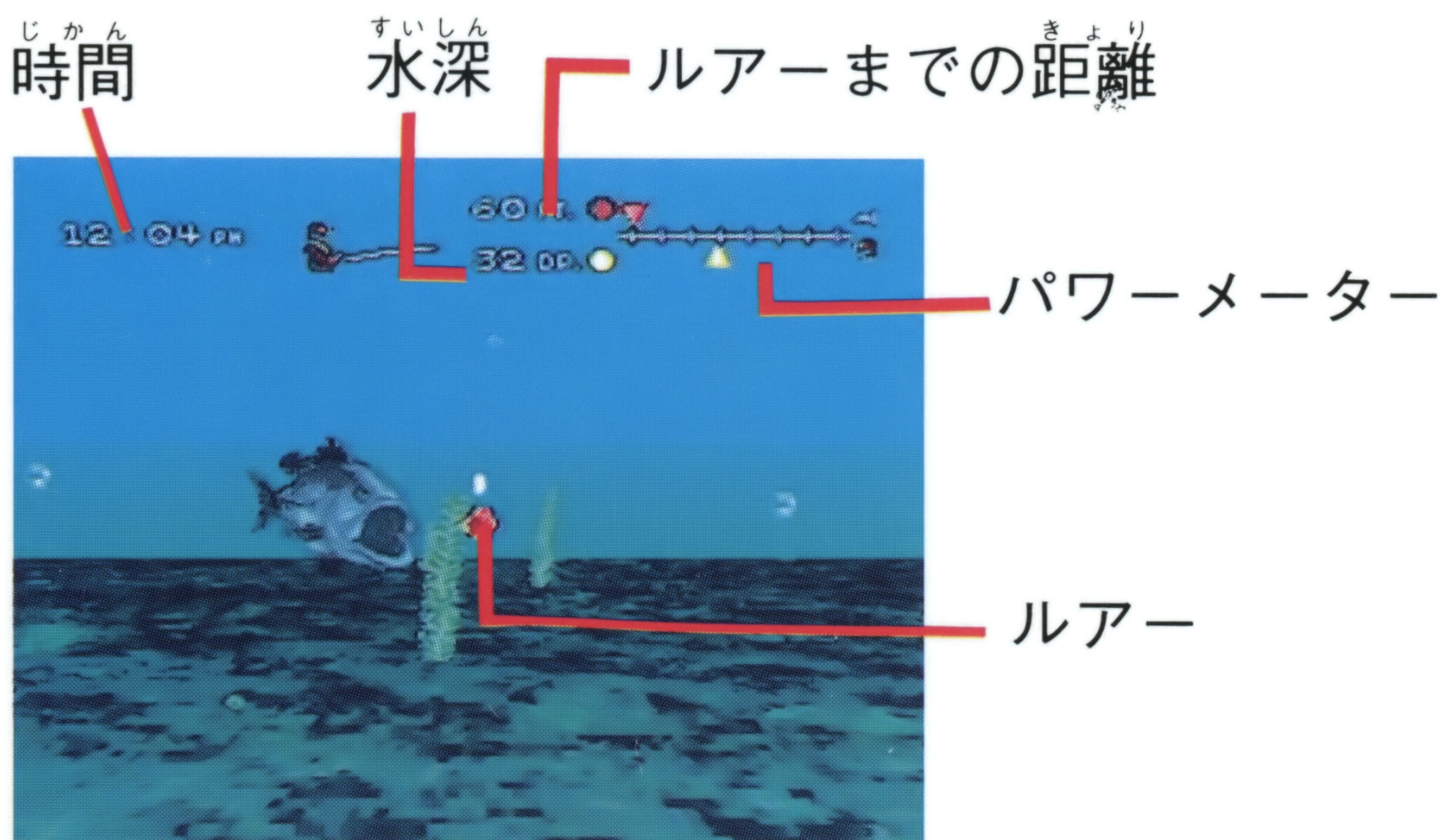
●十字^{じゅうじ}キーでキャストイングポイントを動か^{うご}して目標^{もくひょう}を決めてください。(ポイントは船^{ふね}からの見た目になっています)

●再度^{さいど} Y ボタンを押すとゲージが動か^{うご}きます。
赤い部分^{あか ぶぶん}の長さ^{なが}でキャストイングの距離^{きょり}が決まり^きます。

●ゲージの赤い部分^{あか ぶぶん}が動か^{うご}いている間に、もう一度^{いちど} Y ボタンをうまく押^おしてキャストイングしてください。

リトリリーブ画面^{が め ん}

「リトリリーブ」とは、リールを巻いてラインをたぐり寄せること。でも、ただラインを巻き取っていきただけではバスは寄ってきません。ルアーを「私はエサですよ～」とでもいうように演出してバスをおびき寄せましょう。ルアーの動かしかたは種類によって違いますので、『資料』を参考にしてください。



- **A ボタン** または **B ボタン** でラインを巻き取ります。
- **A ボタン** と **B ボタン** を同時に押すと強く巻き取ることができます。バスがヒットした場合、**A ボタン** だけまたは **B ボタン** だけ押していてもバスの力が強いので釣り上げることはできません。**A ボタン** と **B ボタン** をうまく併用して釣り上げましょう。
- ポイントをキャンセルしたいときは、**Y ボタン** と **A ボタン** を同時に押してください。魚がかかっている時は糸を切って、強制的に移動画面に戻ります。(その場合、ルアーはなくなってしまいます)

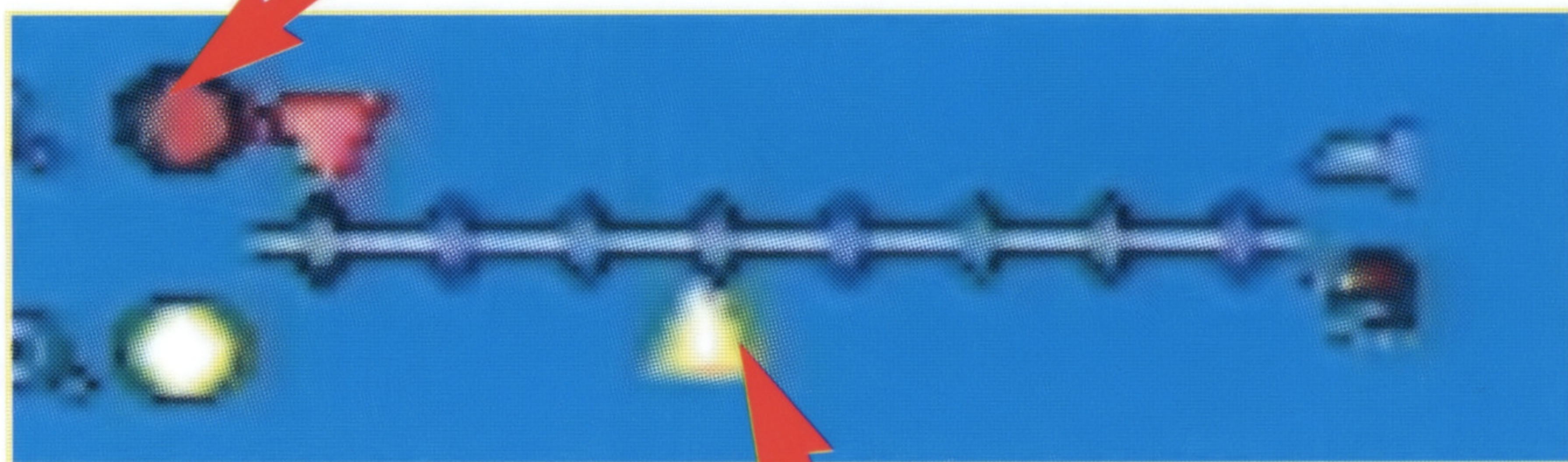
※時々、魚が急に消えたり突然現われたりすることがあります。これは、魚がルアー（画面）の後方から手前に泳いだり、手前にいた魚が猛スピードで後方に泳ぎ去ったりするため、バグではありませんのでご安心ください。

ファイト

バスがヒットしたら、画面右上のパワーマーターに注意しながら釣り上げましょう。
上が魚、下が人間を表わしています。

疲労度

疲れてくると赤い丸（黄色い丸）がだんだんと黒に変化してきます。魚が疲れると引きが弱くなり、楽に釣り上げることができます。逆に人間側が疲れてくると、ラインを巻き取る力が弱くなってしまいます。



引き

三角が右に動くほど強く引いています。バスの引きが強いときにBボタンとAボタンを両方押してラインを巻き取ったりすると、ラインが切れてしまいます。バスの引きに合わせるようにしてうまくラインを巻き取ってください。

[ワンポイントアドバイス]

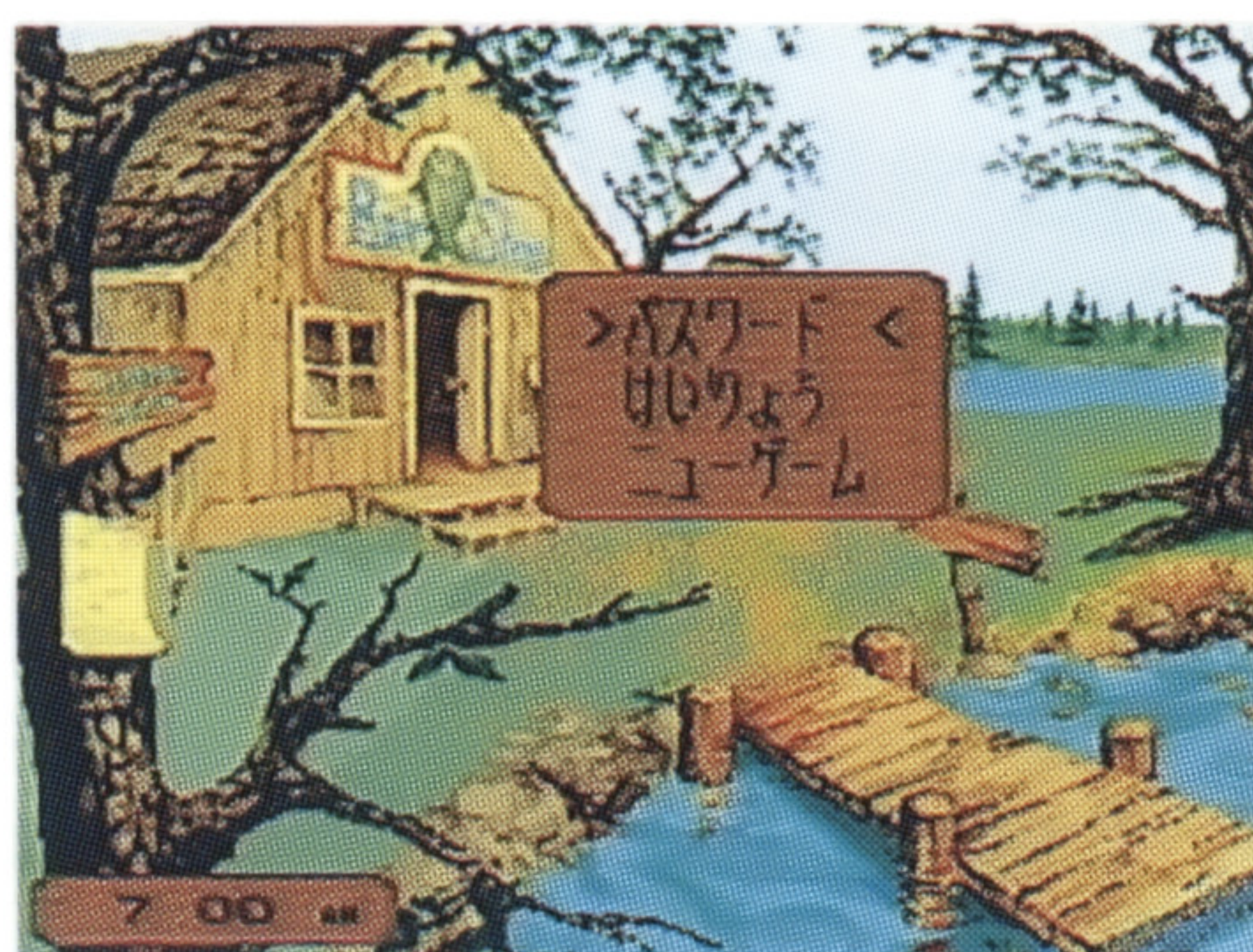
- ◆メーター左のキャラクターのさおのしなりぐあいにも注意。さおがへの字に曲がってキリキリという音が聞こえたら、ラインが切れる前兆です！



- ◆バスが水面に出てエラ洗い（ジャンプ）をしたら、ラインは緩めておきましょう。リールを巻いたままにしておくと、どんな太いラインでも簡単に切れてしまいます。

けいりょう 計量

さんばしがめん
栈橋画面で「けいりょう」
をえらぶと、きょういちにちのけいりょう
が始まります。



◆計量は3時にはじまります。

それより前に「けいりょう」をえらぶと、残りの
時間は飛ばされて一日が終了します。

3時を過ぎるとペナルティーがつき、3時20分ま
でに戻らなければ失格になります（P 6『トーナ
メントルール』参照）。

1日でも失格になると、その日の釣果はゼロとみなされ、
優勝を狙うことはできなくなってしまいます。帰着時間には
十分気を配るようにしましょう。



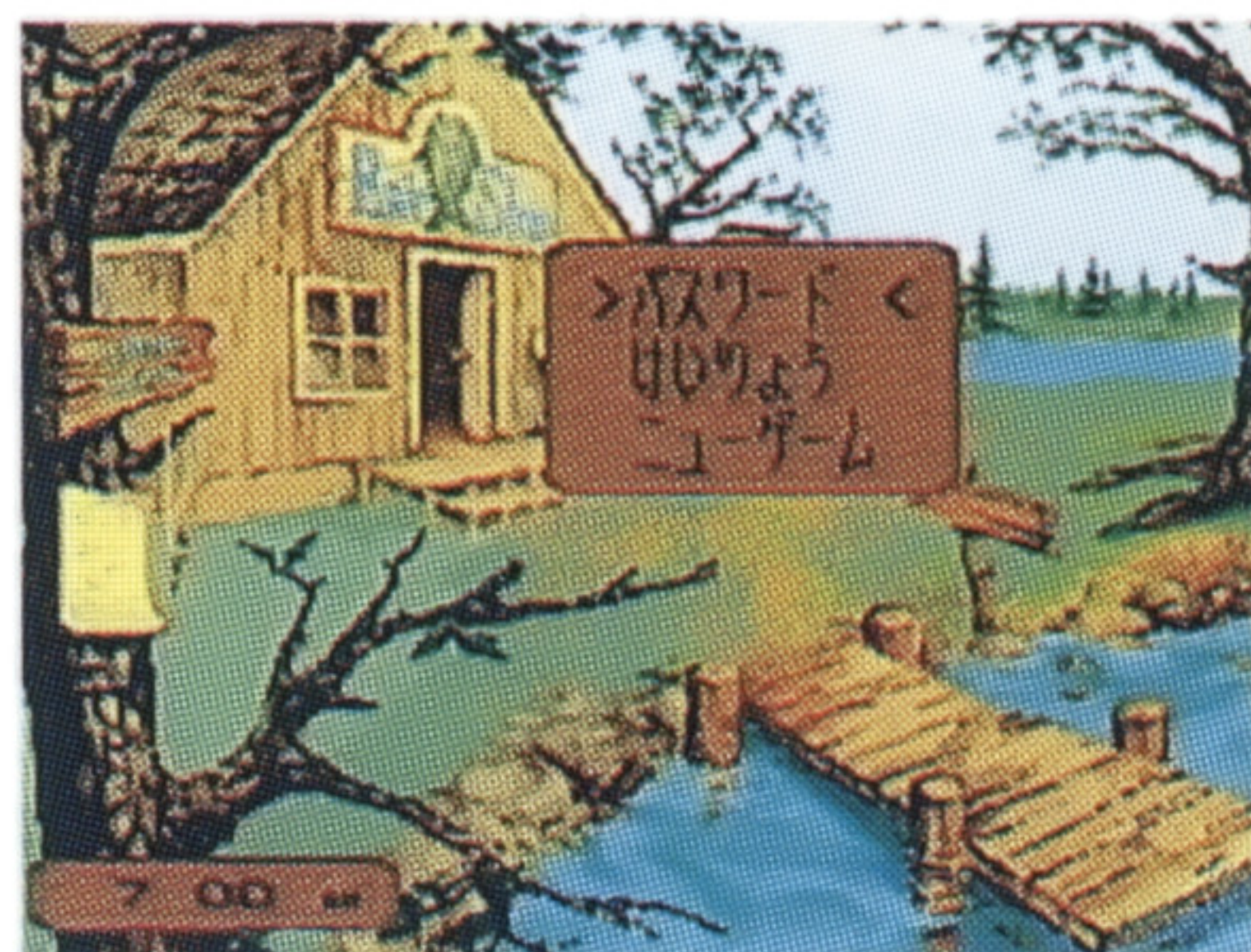
計量が終わると、上位3位が発
表され、次の日が始まります。

1日目以外は、その日釣り上げたバスの重量が前日ま
での総重量に加算され、その結果で順位が入れ替わり
ます。3日目が終わった時点で上位に入れば、次のス
テージに進めます。

パスワード

ゲームの途中でパスワードを覚えておくと、次回に今の続きから始めることができます。

栈橋の画面で【パスワード】を選ぶと、パスワードを見ることができます。



パスワードの入力

立て看板の画面で「LOAD GAME」を選ぶと、パスワード入力画面になります。



- 十字キーで文字を選択して、Bボタンで決定してください。
- パスワードの入力が終わったら、「EXIT」を選んでBボタンを押してください。

ルアー

クランクベイト

水深によって4種類用意してあります。

AボタンかBボタンでラインを巻き取ったり、十字ボタンの左右を押すと、使用できる水深まで沈みます。そのままにしておくと浮いてきます。



3～8Ft用
\$ 5



8～15Ft用
\$ 5



15～20Ft用
\$ 5



20～40Ft用
\$ 5

グラブ



25～40Ft用
\$ 5

このルアーは深いところにいるバスを狙うのに適しています。

何もしないでおくと沈んだままです。AボタンかBボタンでラインを巻き取ったり、十字ボタンで左右に振ると浮いてきます。

スピナーベイト



1～25Ft用
\$ 5

バスフィッシング専用につくられたともいえるルアーで、羽を回して光を反射し、バスの興味を引きます。

AボタンかBボタンでラインを巻き取りながら十字ボタンで左右に振ると、上部の羽が回り始めます。なにもしないでおくと止まってしまいます。

ジグ (ジググス)



5 ~ 25Ft用
\$ 5

ブッシュ（^{ほそ}細い^き木や^{えだ}枝が^{みつせい}密生しているところ）や
^た立ち^き木、^{さんばし}栈橋の下などの^{しょうがいぶつ}障害物の^{しゅうい}周囲に^{ひじょう}非常に^{てき}適
したルアーです。

^{ちやくすい}着水すると^{しず}ゆっくり^い沈んで行き、^{じゅうじ}十字ボタンの^{うえ}上
か^{した}下を押すと^う浮き^あ上がります。

ワーム

^は派手な^{いろ}色のものやバスを^ひ引き^つ付ける^{にお}匂いのするものなど、^{しゅるい}3種類
を^{ようい}用意しました。^{きせつ}季節や^{てんこう}天候、ポイントに^{せいげん}制限されないオールマ
イティーなルアーです。

AボタンかBボタンで^ま巻き^と取るか^{じゅうじ}十字ボタンで^{さゆう}左右に^ふ振ると^う浮き
^あ上がりながら^い生きているように^{はげ}激しく^{うご}動きます。



^{のうしょく}濃色 5 ~ 25Ft
\$ 5



^{めいしょく}明色 5 ~ 25Ft
\$ 5



においつき
\$ 5

ポッパー



0 ~ 10Ft用
\$ 5

^{すいめんちか}水面近くのバスを^{ねら}狙うのに^{てき}適したルアーです。

^{すいめん}水面を^{はげ}激しく^{たた}叩いて^{おと}音を出し、バスを^{しげき}刺激します。

なにもしなければ^{すいめん}水面にただ^う浮いているだけで

す。AボタンかBボタンを押してラインを^ま巻き^と取
りながら^{じゅうじ}十字ボタンの^{うえ}上を押せば、^{おと}音が^な鳴りはじ
めます。

ティルスピナー



15～50Ft用
\$ 5

尻尾^{しっぽ}についた羽^{はね}を回^{まわ}しながら光^{ひかり}を反射^{はんしゃ}してバスを誘^{さそ}います。深^{ふか}いところまで沈^{しず}みますので幅^{はば}広^{ひろ}くバスを狙^{ねら}えます。

AボタンかBボタンでラインを巻^まき取^とるか十字^{じゅうじ}キーで左^さ右^{ゆう}に振^ふると、羽^{はね}を回^{まわ}しながら沈^{しず}みます。何^{なに}もしないでよくとゆっくりと浮^うきあ^あがります。

スプーン



15～40Ft用
\$ 5

派手^{はで}な動^{うご}きはありませんが、幅^{はば}広^{ひろ}い水^{すい}深^{しん}で使^{つか}えるルアーです。AボタンかBボタンでラインを巻^まき取^とるか十字^{じゅうじ}キーの左^さ右^{ゆう}を押^おすと浮^うきあ^あがります。何^{なに}もしなければまた沈^{しず}みます。

リール



マックス
\$ 25



カーディナル
\$ 50



クラシック
\$ 125

さお



フレクソード
\$ 25



ガンフォー
\$ 100



バス・エース
\$ 300

フィッシングライン



モノフィラ

\$ 5



蛍光モノフィラ

\$ 10



フロロカーボン

\$ 15



蛍光フロロカーボン

\$ 20



モンスター

\$ 50

ディプス・ファインダー



イーグル

\$ 95



イーグル 2

\$ 300



ローランス

\$ 480



ローランス

LMS-350

\$ 800

エンジン



**エビンルード
50HP**

\$ 5,400



**ジョンソン
70HP**

\$ 6,900



**エビンルード
150HP**

\$ 11,200



**ジョンソン
225HP**

\$ 13,300

ステージ

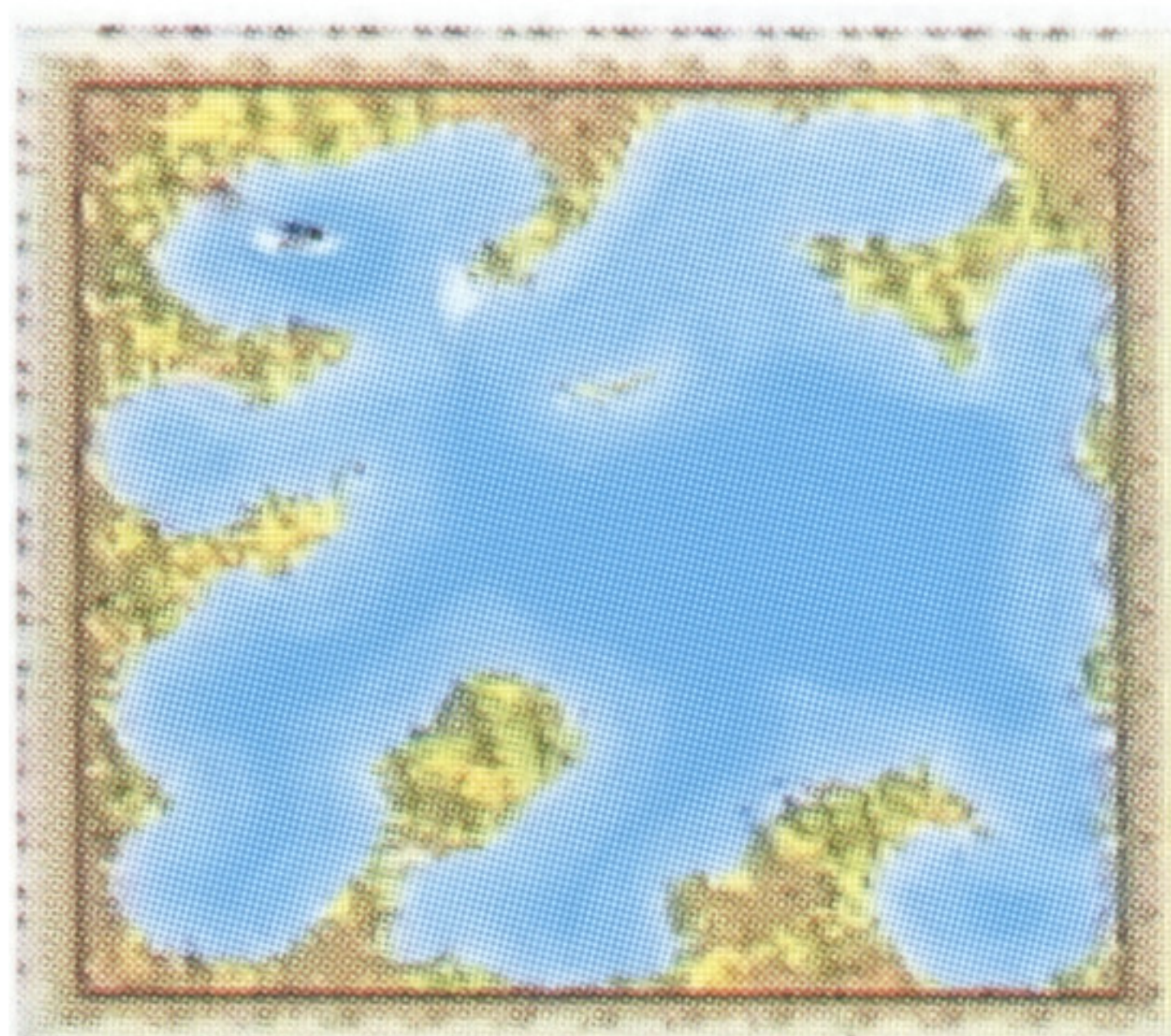
さいしゅう
最終ステージである「バスマスターズ クラシック」を含め、
ぜんぶ
全部で5つのステージがあります。



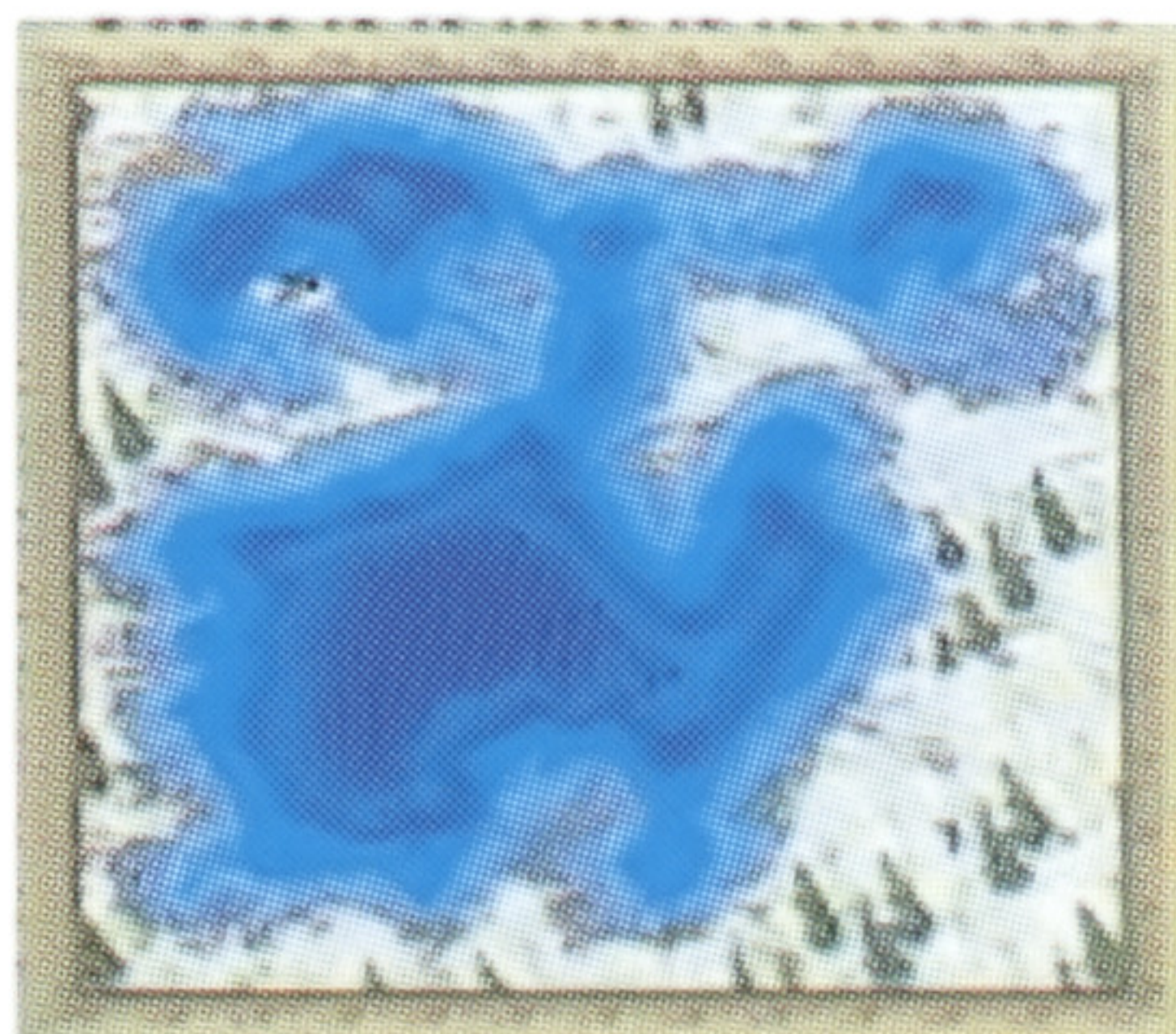
ステージ1：ノーマン湖



ステージ2：ミード湖



ステージ3：ハイ・ロック湖



ステージ4：アラバマ湖



ステージ5：チッカマウガ湖

使用上のご注意



けい
警

こく
告

- 使用しない時は、安全のためACアダプタのプラグをコンセントから必ず抜いてください。接続したままにしておくと、火災や故障の原因となることがあります。
- カセットの分解や改造は絶対にしないでください。故障や火災、感電の原因となります。
- 雷がなりはじめたら、安全のためカセットや本体、ACアダプタに触らないでください。落雷によっては火災や感電の原因となります。



ちゅう
注

い
意

- スーパーファミコンをプロジェクションテレビ（スクリーン投影式のテレビ）に接続すると、残像現象（画面焼け）が生ずるため、接続しないでください。
- カセットはプラスチックや金属部品でできています。燃えると危険ですので捨てる場合は十分注意してください。

<使用上のおねがい>

- カセットを差し込む時は、カセットや本体に無理な力が加わらないように十分注意して、最後までしっかりと差し込んでください。無理な力で差し込むと、故障の原因となります。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下でのご使用や保管および強いショックを避けてください。
- 端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。
- シンナー・ベンジン・アルコールなどの揮発油では絶対ふかないでください。材質が変質して傷めることがありますので注意してください。
- カセットを抜き差しする時は、必ずスーパーファミコン本体の電源スイッチを切ってください。電源スイッチを入れたままに抜き差しした場合、本体やカセットが故障することがあります。
- 十字キーを無謀に操作すると、故障の原因になるばかりでなく、まれにゲームの進行に支障をきたすおそれがありますので注意してください。



© 1995 ALTRON CORPORATION © 1995 Malibu Games a division of THQ, Inc.

BASS Masters Classic™ and BASS ANGLERS SPORTSMAN SOCIETY® are registered trademarks of B.A.S.S.®, Inc.

〒141東京都品川区北品川5-9-41TKB御殿山ビル

TEL.03-3440-0603

ALTRON CORPORATION / 4F,5-9-41,Kita-Shinagawa,Shinagawa-ku,TOKYO141,JAPAN

FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY COMMERCIAL RENTAL PROHIBITED.

本品は日本国内だけの販売および使用とし、
また商業目的の賃貸は禁止されています。

スーパーファミコンは任天堂の登録商標です。